



Propunere Programă de Opțional

Creativitate și joc într-o lume virtuală

Clasa a VIII-a

Durata: 1 an

Tipul opționalului : Opțional la nivelul disciplinei

Ariile curriculare vizate: Limbă și comunicare

Propunător : prof.Petroșan Daniela

An școlar : 2021-2022



ARGUMENT

Experiența a arătat că folosirea instrumentelor TIC în cadrul lecțiilor de literatura română este apreciată de toți elevii. Utilizarea lor face activitatea de predare-învățare mai ușoară și mai atractivă, dă orelor de curs un alt status, în special prin introducerea elementelor de interactivitate, web sau videoconferințe. Elevii și profesorii lor devin mândri de activitățile desfășurate, de materialele pregătite, crește motivația și cu toții devin implicați cu adevărat în ceea ce fac.

Avantajele acestui fel de instruire constau în faptul că, prin organizarea procesului de predare – învățare, principiile didactice (al sistematizării și continuității, al însușirii conștiente și active, al accesibilității și însușirii temeinice a cunoștințelor) acționează concomitent și în fiecare moment al activității elevului cu programa, stimulând formarea și dezvoltarea capacităților intelectuale, precum și munca independentă. Se reduce mult timpul necesar însușirii cunoștințelor și al celui de transmitere a informațiilor profesor-elev sau manual-elev.

Elementele de noutate ale programei este abordarea reflectată la nivelul finalităților urmărite (competențe, valori și atitudini) și a conținuturilor abordate, integrarea domeniilor de cunoaștere, generarea conținuturilor, învățarea bazată pe proiect, utilizarea noilor tehnologii, noile roluri ale profesorului, relația dintre educația școlară și parcursul educațional ulterior al elevilor. Aceste elemente asigură în același timp și coerență internă a demersului și a produselor activității la clasă.



I. Notă de prezentare

Disciplina opțională *Creativitate și joc într-o lume virtuală* este concepută în vederea achiziției de cunoștințe și dezvoltării de competențe, capacități, atitudini de către elevii din clasa a VIII-a, cu un buget de timp de o oră pe săptămână pe parcursul unui an de studiu.

Activitățile de predare-învățare-evaluare pot fi susținute de profesorul de limba română care deține competențe digitale.

Programa prevede 6 teme specifice limbii și literaturii române, precum și secvențe de modelare a realității, cu impact practic și cotidian, cu relevanță pentru prezent, dar mai ales pentru societatea în care vor trăi elevii care se află acum în școală.

Temele au asociate competențe specifice/ obiective de referință, în raport cu care se va proiecta secvența de predare-învățare-evaluare.

Conținuturile disciplinei sunt selectate în conformitate cu temele propuse, respectând particularitățile de vârstă ale elevilor de clasa a VIII-a, specificul clasei (nivel de performanță, stiluri de învățare), specificul local, resursele unității de învățământ și așteptările elevilor;

Metodele și instrumentele de evaluare vor valorifica abordările complementare și vor pune accent pe rezolvarea sarcinilor în echipă prin asumarea de roluri și responsabilități;

- **Competențele generale**, acestea fiind strâns corelate cu domeniile de competențe cheie: competențe digitale, competențe de comunicare în limba română, competențe sociale și civice, a învăța să înveți, sensibilizare și exprimare culturală.

- **Valorile și atitudinile** promovate prin acest opțional sunt finalizate de natură care accentuează dimensiunea afectiv-atitudinală și morală a învățării din perspectiva contribuțiilor specifice ale fiecărei discipline implicate;

- **Competențele specifice și conținuturile asociate** acestora propun elemente specifice derivate din caracteristicile traseelor educaționale care includ disciplinei vizate, dar și valorificarea educației nonformale.

Domeniile de conținut pe care s-a construit au relevanță pentru prezent, dar mai ales pentru societatea în care vor trăi elevii care se află acum în școală.

- **Sugestiile metodologice** cuprind recomandări pentru proiectarea demersului didactic, având rolul de a orienta profesorii în utilizarea acestei programe școlare pentru realizarea activităților de predare-învățare-evaluare în concordanță cu specificul acestei programe; ele sunt elaborate pentru a orienta proiectarea demersului didactic adecvat competențelor, valorilor și atitudinilor prevăzute de programă.



I.2. Elementele de noutate ale programei

Elementele de noutate ale programei sunt abordarea, reflectată la nivelul finalităților urmărite și a conținuturilor abordate, integrarea domeniilor de cunoaștere, generarea conținuturilor, învățarea bazată pe proiect, utilizarea noilor tehnologii. Aceste elemente asigură în același timp și coerență internă a demersului și a produselor activității la clasă.

Programa este construită în perspectiva asigurării unității cunoașterii, printr-un demers de dezvoltare socio-cognitivă, care vizează competențe necesare pentru viața socială, culturală a elevilor. Un alt element de noutate îl reprezintă capacitatea acestui curriculum de adaptare la interesele de predare-învățare-evaluare ale cadrului didactic.

Competențe generale

1. Redactarea textului scris de diverse tipuri
2. Utilizarea corectă, adecvată și eficientă a limbii în procesul comunicării orale și scrise
3. Exprimarea identității lingvistice și culturale proprii în context național și internațional
4. Elaborarea creativă de mini proiecte care vizează aspecte sociale, culturale și personale, respectând creditarea informației și drepturile de autor

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

1. Redactarea textului scris de diverse tipuri

1.1 . Redactarea unui text complex, în care să își exprime puncte de vedere argumentate, pe diverse teme sau cu referire la diverse texte citite .

- identificarea ipotezei/opinie și a argumentului/argumentelor într-un text de tip opinie/argumentativ;
- ordonarea paragrafelor;
- relaționarea propozițiilor prin conectori;
- exerciții de elaborare a unui text de tip opinie/argumentativ despre un text literar/eveniment petrecut în viața clasei sau un conflict identificat într-un text recomandat de profesor.



1.2 Redactarea, individual și/sau în echipă, a unor texte pentru a fi prezentate în fața unui public sau/și pentru a fi publicate.

- exerciții de elaborare a unui text de tip explicativ;
- conceperea unui text în care să se prezinte o expoziție de pictură a clasei;
- exerciții de redactare a unei recenzii realizate în vederea publicării în revista școlii.

1.3. Aplicarea constantă a normelor privind etica redactării pentru crearea unor texte originale .

- selectarea surselor de informare în funcție de relevanță;
- documentarea pentru elaborarea unor lucrări de cercetare individuală și/sau în echipă;
- exerciții de redactare a unor lucrări, prin menționarea surselor de informare/documentare.

2. Utilizarea corectă, adecvată și eficientă a limbii în procesul comunicării orale și scrise

2.1. Folosirea achizițiilor privind structuri morfosintactice complexe ale limbii române literare, pentru înțelegere corectă și exprimare nuanțată a intențiilor comunicative

- selectarea dintr-o serie sinonimică a cuvintelor care exprimă adecvat/nuanțat intenția mesajului;
- formularea de enunțuri în care elevii solicită/oferă informații detaliate cu privire la impresiile, emoțiile lor în fața unor probleme diverse;
- dezbateri pe teme de interes pentru elevi, în perechi, conduse/moderate de un alt coleg.

2.2. Aplicarea achizițiilor lingvistice pentru înțelegerea și producerea unor texte diverse

- exerciții, în grup, de prezentare a unor texte epice, lirice și dramatice, considerate de elevi ca fiind atractive;
- susținerea unei prezentări orale cuprinzând intenționat greșeli pe care participanții la dialog să le identifice;
- evidențierea opiniei cu privire la unele mesaje ascultate sau din texte literare studiate;
- organizarea de mese rotunde pentru dezbateri în scopul exprimării unor opinii argumentate cu privire la un text narativ/descriptiv studiat.

2.3. Analizarea elementelor de dinamică a limbii, prin utilizarea achizițiilor de sintaxă, morfologie, fonetică, lexic și semantică prin raportare la limbile moderne



- realizarea unor liste, în urma monitorizării categoriilor de greșeli identificate în diverse texte orale și scrise, cu specificarea formei corecte;
- exerciții de substituire a termenilor, pentru observarea modificării sensului enunțului.

3. Exprimarea identității lingvistice și culturale proprii în context național și internațional

3.1. Exprimarea unui punct de vedere față de valori ale culturii naționale sau ale unei alte culturi, identificate în cărțile citite

- dezbateri privitoare la elemente specifice ale culturii naționale și ale altor culturi;
- exerciții de redactare a unor texte (articole pentru revista școlii, ziarul local, broșuri de prezentare a evenimentelor socioculturale, broșuri/ghiduri turistice) care să promoveze valorile naționale și interculturalitatea.

3.2. Argumentarea unui punct de vedere privitor la elemente specifice ale culturii naționale și ale culturii altor popoare

- prezentări orale sau scrise privitoare la unele țări/regiuni din România vizitate, evidențiind specificul cultural;
- exerciții de prezentare argumentată a unui set de valori recunoscute social și cultural, manifestând empatie, toleranță și respect pentru valorile celuilalt;
- exerciții de identificare a valorilor specifice promovate în texte din literatura română/din literatura universală.

Competențe cheie	Aspecte ale valorii adăugate a programei integrate la dezvoltarea competențelor cheie
Comunicare în limba română	Aplicarea programei prin metode predominant activ-participative și prin încurajarea lucrului în grup va contribui la dezvoltarea competențelor de comunicare ale elevilor, atât în sens lingvistic, prin îmbogățirea limbajului, cât și în sens social – comunicare



	interpersonală, inter-relaționare.
Competențe digitale	Elevii învață folosind tehnologia: prezentări Power-point, fișiere media, căutare de date utilizând Internet-ul, comunicare cu colegii utilizând email-ul etc.
Competențe metacognitive (a învăța să înveți)	Autonomia în învățare este încurajată în cazul acestei programe prin: <ul style="list-style-type: none"> - finalitățile urmărite <ul style="list-style-type: none"> – competențe generale, valori și atitudini; - strategiile didactice și metodele utilizate, care implică elevii în procesul de învățare, îi stimulează să își asume noi responsabilități, să reflecteze asupra propriului proces de învățare, să evalueze activitatea lor și a colegilor, să identifice aspectele care necesită ameliorare; - conținuturi care stimulează reflecția asupra cunoașterii, gândirea critică, interpretarea datelor etc
Competențe interpersonale, interculturale, sociale și civice	Lucrând în echipă, căutând soluții la probleme, experimentând, elevii învață să respecte punctul de vedere al celorlalți, să valorizeze contribuția fiecăruia, să se sprijine reciproc în procesul de învățare, să se implice în probleme de interes general. De asemenea, utilizarea noilor tehnologii în implementarea programei ar putea avea un impact pozitiv în creșterea toleranței și nivelului de acceptare a grupurilor în situații de risc .



VALORI ȘI ATITUDINI

1. Dezvoltarea curiozității și a respectului față de orice formă de viață; respectul pentru diversitatea naturală și umană
2. Respect pentru adevăr și rigurozitate în procesul de investigare și de cunoaștere, în general
3. Interes pentru ameliorarea continuă a propriilor performanțe în domeniul cunoașterii
4. Disponibilitatea pentru învățarea permanentă, utilizând metode și tehnici investigative
5. Conștientizarea și implicarea în problemele de interes global
6. Disponibilitatea de a considera ipotezele ca enunțuri care trebuie verificate (testate)
7. Flexibilitate în privința punctelor de vedere proprii confruntate cu date noi, argumentate
8. Receptivitate și flexibilitate pentru aplicarea cunoștințelor științifice în viața cotidiană
9. Aprecierea critică a raportului dintre beneficii și efecte indezirabile în aplicarea tehnologiilor
10. Conștientizarea impactului social, economic și moral al utilizării calculatorului
11. Inițiativă în abordarea și rezolvarea unor sarcini variate, utilizând instrumente informatice

Conținuturi

Tema generală - Creativitate și joc într-o lume virtuală

Domenii de conținut	Conținuturi
REDACTARE	Etapele scrierii: generarea ideilor, planificare, scriere (a) descoperirea unor subiecte din universul familiar (b) restrângerea unor teme la aspecte particulare (c) încadrarea în subiect – Prezentarea textului: așezarea în pagină; inserarea unor desene, grafice, fotografii, scheme



	<ul style="list-style-type: none"> – Planul simplu de idei. Planul dezvoltat de idei – Părțile textului: introducere, cuprins, încheiere; paragrafe – Stil: corectitudine gramaticală, respectarea normelor ortografice și de punctuație
Tipuri de texte recomandate pentru activitățile de redactare narațiuni ficționale	<p>texte narative: relatarea unor experiențe personale,</p> <p>texte descriptive: portretul, descrierea unui loc, a unei ființe reale și/sau imaginare, a unui obiect real/imaginar</p>
ELEMENTE DE INTERCULTURALITATE	<ul style="list-style-type: none"> – Identitate personală – identitate națională – diversitate culturală și lingvistică – Modele comportamentale în legende
Prezentări	<p>Modalități de expunere a unei prezentări</p> <p>Reguli elementare de estetică și ergonomie utilizate în realizarea unei prezentări</p> <p>Reguli elementare de susținere a unei prezentări</p>
Internet	<p>Texte nonliterare</p> <p>Măsuri de siguranță în utilizarea Internetului</p> <p>Protecția datelor personale în comunicarea prin Internet (de exemplu, construcția și protejarea parolelor, identitatea virtuală)</p> <p>Poșta electronică (email): conturi, adresă de poșta electronică, structura unui mesaj transmis prin poșta electronică</p> <p>Reguli de comunicare în mediul online (netichetă): formule de adresare, reguli de scriere</p>



Strategii didactice

Pentru activități centrate pe redactarea textului scris de diverse tipuri activitățile de pre-redactare vor viza strategii de recunoaștere a unor forme textuale, de documentare etc. (prezentarea unor grupaje de texte, discutarea unei teme, realizarea câmpului lexico-semantic, consultarea unor enciclopedii tipărite sau electronice etc.). Activitățile de redactare propriu-zisă vor viza strategii de producere de text (exersarea diferitelor tipare textuale, rescriere, recitare și corectare; scrierea în colaborare etc.).

Activitățile de post-redactare vor viza strategii de reflecție (aprofundarea experienței de redactare prin completarea unor grile de (auto)evaluare etc.).

- Pentru activități centrate pe utilizarea corectă, adecvată și eficientă a limbii în procesul comunicării orale și scrise activitățile vor viza identificarea, însușirea, exersarea și reflecția asupra unor fapte de limbă, prin diverse tipuri de exerciții (exerciții de repetiție – dictare, recitare; exerciții de recunoaștere, de exemplificare, de completare și înlocuire, de transformare, exerciții de redactare, exerciții cu caracter ludic etc.).

- Pentru activități care urmăresc exprimarea identității lingvistice și culturale proprii activitățile vor viza compararea unor texte diverse, jocuri, vizionare de film/spectacole, teatru, redactarea unor narațiuni personale, a unor jurnale de călătorie, dramatizarea, interviul etc.

Strategiile didactice enumerate au caracter orientativ. Se recomandă ca, în proiectarea scenariului didactic, profesorul să țină cont de necesitatea exersării competențelor în funcție de temă, precum și de specificul individual și colectiv al clasei.

Modalități de evaluare

Evaluarea nivelului de dezvoltare a competențelor va avea în vedere atât cunoștințele, cât și deprinderile și atitudinile. Astfel, pentru evaluarea unei competențe de tipul Redactarea unui text scurt pe o temă ,se are în vedere etapele procesului de scriere și structurile specifice, pentru a comunica idei și informații sau pentru a relata experiențe trăite sau imaginate, se va evalua

1. cunoașterea etapelor procesului de scriere (conținuturi);
2. aplicarea cunoștințelor în procesul de scriere (deprinderi)



3. calitatea scrierii (preocuparea pentru o scriere de calitate – atitudini);

Pentru crearea de instrumente de evaluare online atractive se pot utiliza aplicații specializate, cum ar fi: Google Forms , Excel etc.

Se pot folosi resurse educaționale gratuite sau a programelor cu licență, existente pe Internet sau în școală, cu respectarea legislației privind copyright-ul.

Pentru stimularea lucrului în echipă, se recomandă realizarea unor proiecte pe o temă dată, pe parcursul a 2-3 ore și prezentarea în fața colectivului de elevi a produselor realizate, încurajând procesul de autoevaluare.

BIBLIOGRAFIE

- Bontaș, I., *Pedagogie*, Editura All, București, 1994.
- Cerghit, I., *Metode de învățământ*, E.D.P., București, 1980.
- Cerghit, I., *Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri, strategii*, Editura Aramis, București, 2003.
- Ionescu, M., Radu, I., *Didactica modernă*, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 1995.
- Iucu, R., Manolescu M., *Pedagogie*, Ed. Fundației Culturale D. Bolintineanu, 2001
- Jinga, I., *Managementul învățământului*, Editura ASE, București, 2003.
- Manolescu, M., *Evaluarea școlară- un contract pedagogic*, Editura Fundației Culturale D. Bolintineanu, 2002